NEED FOR SPEED™
HOT PURSUIT
II

La fièvre de la vitesse !

Rendant hommage à la richesse des deux éditions précédentes, *NFS III* propose un choix de Supercars parmi les plus désirables à l'heure actuelle, toutes méticuleusement reproduites, des circuits qui mettront vos compétences de pilote à rude épreuve ainsi qu'un nouveau mode de jeu : Poursuite infernale !
Si vous ne pouvez pas battre vos adversaires, mettez-les en état d'arrestation. Vous êtes au volant d'une voiture de police très performante et votre mission est de maintenir l'ordre sur les routes. Vous serez "jugé" en fonction du nombre de chauffards mis hors d'état de nuire.
Pour obtenir toutes les mises à jour et les dernières informations sur ce jeu, consultez le site officiel de *NFS3* à l'adresse suivante : **www.needforspeed.com**.

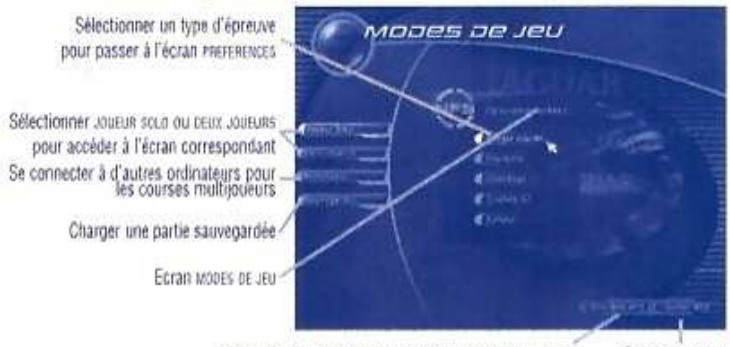
Pour faire une balade en voiture

Pour commencer une course :

1. Dans le menu MODES DE JEU, cliquez sur JOUEUR SOLO. L'écran correspondant apparaît.
2. Cliquez sur SIMPLE COURSE. La boîte de saisie du nom apparaît.
3. Entrez votre nom et appuyez sur la touche **ENTREE**. Le menu principal apparaît.
4. Cliquez sur DEPART. Cette option commande le départ de la course.

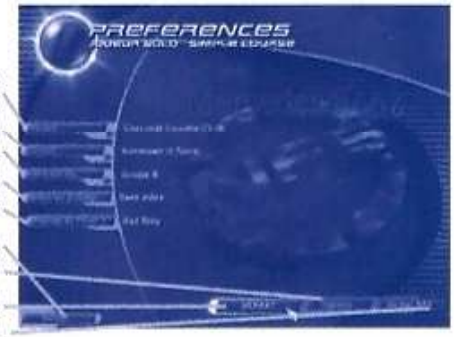
Réglages d'une course

Modes de jeu



Sélectionner un type d'épreuve pour passer à l'écran PREFERENCES
Sélectionner JOUEUR SOLO OU DEUX JOUEURS pour accéder à l'écran correspondant
Se connecter à d'autres ordinateurs pour les courses multijoueurs
Charger une partie sauvegardée
Ecran MODES DE JEU
Consulter le site Web de *NFS3* pourobtenir des mises à jour et des informations
Quitter la partie

Préférences



Sélectionner votre voiture
Sélectionner un circuit
Sélectionner la (les) voiture(s) contre lesquelles vous voulez disputer la course
Régler les options d'aides au pilotage
Changer le pseudo du joue
Retourner au menu modes de jeu Définir les options de jeu
Départ de la course
Quitter la partie

- A chaque fois que vous verrez le symbole →,cliquez dessus pour accéder au menu déroulant.

Référentiel des commandes au clavier

Commandes de pilotage par défaut (joueur seul)

Action	Clavier	Joystick/ Manette	Action	Clavier	Joystick/ Manette
Accélérateur	Touche fléchée **HAUT**	**A**	Changer de vue	**C**	**D**
Volant à gauche/droite	Touches fléchées **GAUCHE/DROITE**	**GAUCHE/DROITE**	Avertisseur sonore ; Sirène (voiture de police)	**H**	**H**
Freins	Touche fléchée **BAS**	**B**	Reprendre la route	**R**	**J**
Frein à main	**ESPACE**	**C**	Poser une herse (en mode poursuite)	**S**	**I**
Passer les vitesses/Rétrograder	**Q/W**	**F/E**	Alterner Phares éteints/allumés/Plein phares	**L**	**G**
Regarder derrière	**B**	**E** Clavier			

Touches de fonction

Action	Clavier	Action	Clavier
Pause/Reprendre la course	**Echap**	Afficher/Cacher le rétroviseur	**F7**
Afficher/Cacher le menu Pause	F1	Activer/Désactiver la musique	F8
Panoramique vers la Droite/Gauche de la caméra en Pause	**F2/F4**	Activer/Désactiver les effets audio	F9
Arrêter/Reprendre le panoramique de la caméra en Pause	**F3**	Agrandir/Réduire la taille de la fenêtre	**F12/F11**
Activer/Désactiver les instruments de bord à l'écran	F5	Parcourir les options du plan	**TAB**
Activer/Désactiver les instruments de bord à l'écran (Pilote 2)	F6	Agrandir/Réduire le plan	**+/-** (Pavé numérique)

Pilotage

Ce menu apparaît uniquement dans les modes TROPHÉE GT et CHALLENGE.

Voiture

Boîte de vitesses

Vous avez le choix entre une boîte de vitesses AUTOMATIQUE OU MANUELLE.

Couleur

Cette option vous permet de changer le coloris de la carrosserie de votre bolide. Vous pouvez sélectionner PERSONNALISEE... pour créer presque toutes les couleurs de votre imagination.

Pour créer une couleur personnalisée :

1. Sélectionnez PERSONNALISEE... dans le menu déroulant des peintures proposées. La palette de couleurs apparaît.
2. Déplacez le curseur verticalement pour choisir la couleur dominante puis positionnez le sélecteur de couleurs sur une couleur spécifique. Cliquez sur TESTER pour afficher le coloris sur la carrosserie.
3. Lorsque vous êtes satisfait du résultat final, cliquez sur OK.

Comparatifs

Fiche technique

Dans cet écran, vous pouvez consulter la fiche technique de la voiture. Tous les super bolides de *NEED FOR SPEED III* n'auront plus de secrets pour vous.

- Dans l'écran HABITACLE, vous pouvez utiliser les outils à l'écran pour orienter l'image dans n'importe quelle direction.

Réglages

Déplacez les curseurs pour effectuer les réglages nécessaires dans chaque catégorie.

- Pour retourner aux réglages d'origine de la voiture, cliquez sur STANDARD.
- Pour retourner au menu VOITURE, cliquez sur OK ou ANNULER.

NON DISPONIBLE EN MODE CHALLENGE ET TROPHÉE GT

MOTEUR — Favorisez la puissance pour donner au moteur de l'allonge sur circuits rapides ou le couple pour améliorer les reprises à bas régime sur tracés sinueux.

FREINAGE — Si vous répartissez la puissance de freinage sur l'avant, vous appliquez plus de puissance aux freins avants, ce qui permet de mettre en dérapage le train arrière plus facilement dans les courbes. Si vous répartissez la puissance sur l'arrière, vous empêchez les roues de déraper, mais vous facilitez en contrepartie le blocage de leurs freins.

DIRECTION — Le réglage de la direction permet de définir l'angle de braquage des roues avant lorsque le volant est en butée. Plus directe, elle permet à la voiture de virer plus serré mais la rend plus instable. Moins directe, elle renforce la stabilité mais élargit le rayon de braquage.

RAPPORTS DE BOITE

Les rapports courts tendent à améliorer les accélérations au détriment de la vitesse maximale, à l'inverse des rapports longs qui sacrifient les reprises, au profit d'une vitesse de pointe supérieure. La modification des rapports de démultiplication a des effets plus ou moins sensibles sur l'accélération et la vitesse terminale des voitures ; cela dépend de l'étagement d'origine de leur boîte de vitesses.

SUSPENSIONS — Plus les suspensions sont dures, moins le transfert vers l'avant risque de provoquer une perte de motricité des roues arrière et leur dérive vers l'extérieur dans les virages. Toutefois, si la voiture est plus prévisible avec un réglage dur, des suspensions plus souples peuvent faciliter le franchissement des virages serrés lorsqu'on possède la technique de pilotage nécessaire.

AERODYNAMIQUE

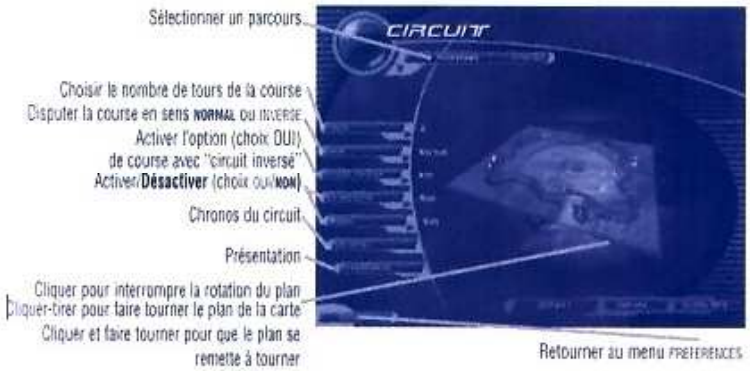
En limitant l'appui, vous améliorez la finesse de la voiture et donc sa vitesse maximale, mais au prix d'une stabilité moins bonne à haute vitesse. Avec au contraire plus d'appui, la voiture est plaquée au sol par l'air, ce qui améliore l'adhérence mais dégrade la vitesse de pointe.

PNEUMATIQUES Très accrocheuses sur le sec, les gommes racing sont dépourvues de sculptures, ce qui les rend complètement inefficaces sur le mouillé, au contraire des pneus pluie beaucoup plus à l'aise quand l'adhérence fait défaut, sur revêtement humide ou sur neige par exemple.

Télécharger

Lorsque vous cliquez sur TELECHARGER dans le menu VOITURE, un message apparaît et vous demande si vous voulez quitter la partie. Cliquez sur OUI pour lancer le navigateur Web et vous vous retrouvez sur le site de *Need for Speed*. Vous trouverez toutes les informations nécessaires sur la procédure de téléchargement.

Circuit



Chronos

- Pour classer les pilotes par catégorie, cliquez sur le titre de l'une d'entre elles.
- Pour afficher les chronos des différents circuits, cliquez sur le nom du circuit en haut de l'écran et sélectionnez un autre circuit.
- Pour effacer tous les chronos du circuit actuel, cliquez sur SUPPRIMER.

Présentation

L'écran de présentation affiche le plan complet du circuit sélectionné.

- Pour obtenir des informations sur un autre circuit, cliquez sur le nom du circuit en haut de l'écran et choisissez un autre circuit.

Adversaires

- Si vous disputez une course contre la grille complète, vous pouvez choisir une voiture dans le menu VOITURE pour disputer la course contre les mêmes modèles ou choisir un groupe de voitures pour courir contre les véhicules sélectionnés par l'ordinateur dans le groupe sélectionné.

Aides au pilotage

FREINAGE Lorsque le freinage assisté est activé, si vous conduisez trop vite pour négocier correctement un virage, l'ordinateur freine automatiquement votre véhicule.

RETOUR RAPIDE
Si cette option est activée, vous évitez de perdre trop de temps après une collision.

ANTIPATINAGE La traction assistée empêche les roues de tourner lorsque vous généré un couple excessif. Elle améliore la stabilité de la voiture dans les virages et favorise les départs rapides.

TRAJECTOIRE IDEALE
Cette option permet de baliser la trajectoire la plus rapide sur le circuit. Essayez de rester entre les cônes puis consultez vos résultats à la fin de la course.

COPILOTE Lorsque l'option est activée, des flèches de couleur ainsi que le commentateur de NFS3 vous fournissent une aide audio et visuelle vous permettant d'anticiper le tracé du circuit.

POURSUITE RAPIDE
Cette option n'est disponible qu'en mode poursuite. Lorsqu'elle est activée, dès que vous accélérez, votre voiture est propulsée derrière le pilote de tête et vous avez donc toutes les chances de le dépasser.

Remarque sur le mode Poursuite : si les Aides sont activées en mode Poursuite et si vous incarnez le flic, vous pouvez à tout moment appuyer sur la touche R pour rattraper la dernière voiture de la course.

Pseudo du pilote

Saisissez un nom à cet endroit pour enregistrer vos progrès et les garder en mémoire.

Options

Audio

MODE Le son Dolby™ Surround vous permet d'avoir une expérience réaliste des voitures qui vous suivent et du bruit du moteur sous le capot. Choisissez le mode le mieux adapté à votre ordinateur.

EN COURSE Cette option vous permet d'écouter et de sélectionner votre titre favori. Sélectionnez AU HASARD OU LA MUSIQUE DU CIRCUIT POUR écouter le titre présélectionné pour chaque circuit.

DANS LES MENUS

Cette option vous permet d'écouter et de sélectionner votre titre favori pendant les écrans de menu. Vous pouvez aussi sélectionner AU HASARD.

Commandes de jeu

Le menu COMMANDES DE JEU vous permet d'afficher les touches de commande pour chaque action de la course.

- Pour reconfigurer une touche de fonction, cliquez sur l'action que vous voulez modifier puis appuyez sur la touche que vous voulez lui assigner.
- Pour réassigner une commande à un axe, suivez les indications données ci-dessous :

Assigner la moitié d'un axe

Pour assigner la moitié du débattement d'un axe à une commande :

1. Placez l'axe en position centrale.
2. Cliquez sur l'action que vous souhaitez changer.
3. Déplacez l'axe sur un côté.

• Vous pouvez assigner l'autre côté à une autre commande.

Assigner la totalité d'un axe

Pour assigner la totalité du débattement d'un axe à une commande :

1. Placez l'axe à une extrémité de son débattement.
2. Cliquez sur l'action que vous souhaitez changer.
3. Déplacez l'axe du côté inverse.

• Pour changer de direction, renouvelez la procédure en plaçant l'axe du côté opposé.

DEBATTEMENTS

Pour augmenter ou réduire le débattement de votre commande de jeu, cliquez-tirez sur les points au centre de la barre des axes. Le débattement représente l'angle de braquage de votre manette avant qu'elle n'affecte les performances de la voiture.

RETOUR DE FORCE

NFS3 profite au maximum des possibilités offertes par les manettes à retour de force. Déplacez les curseurs pour régler le niveau du retour de force.

INFORMATIONS AUDIO

Cette option vous permet de définir trois touches numériques pour les informations audio concernant votre statut de course actuel. Cette caractéristique est particulièrement utile lorsque l'INSTRUMENTATION est désactivée.

TOUCHES DE FONCTION

Familiarisez-vous avec les touches de commande. Il n'est pas possible de reconfigurer les touches de fonction.

Caméras

NFS3 propose quatre angles de vue différents que vous pouvez utiliser en course.

- Pour configurer les angles de vue, cliquez sur chaque touche correspondant à une caméra pour alterner les choix ou accéder aux menus déroulants, puis sélectionnez les angles de votre choix.

Graphismes

La première fois que vous le lancez, *NFS3* détermine automatiquement les valeurs par défaut en fonction des performances de votre machine. Si vous désirez augmenter le niveau de détails, réglez les options au maximum. Si vous voulez que le jeu soit plus rapide, réduisez les niveaux de détails.

RESOLUTION D'ECRAN

Pour des graphismes nets et optimisés, choisissez la plus haute résolution supportée par votre carte vidéo. Les résolutions d'écran suivies par la lettre "z" fonctionneront par défaut lorsque l'option Z BUFFERING est activée.

FORMAT 16/9 Ce mode permet d'améliorer la fluidité de jeu en augmentant la vitesse de trame et offre aussi un autre angle de vue.

REFLETS Cette option permet de donner à la carrosserie de votre véhicule un aspect brillant. Vous pouvez activer et désactiver cette option (choix OUI/NON).

OMBRES PORTEES

Cette option permet de donner de la profondeur aux contours de votre voiture (choix OUI/NON).

DETAILS DES VOITURES

Plus le niveau de détails est élevé, plus l'apparence de la voiture est réaliste. Vous avez le choix entre MINI, MOYEN et MAXI.

EFFETS SPECIAUX

Les effets spéciaux permettent d'ajouter une dimension supplémentaire au réalisme de la course. Vous avez le choix entre MINI, MOYEN et MAXI.

DETAILS DE L'HORIZON

Le décor de l'horizon complète le paysage. Vous avez le choix entre MINI, MOYEN et MAXI.

OPTIONS AVANCEES :

VISIBILITE : cette option vous permet de déterminer à quelle distance le paysage est visible. Lorsque l'option est réglée sur INFINIE, le paysage apparaît dans son intégralité. Lorsque vous sélectionnez PROCHE, le paysage n'est visible que lorsque vous vous y introduisez.

Z BUFFERING : activez la fonction Z BUFFERING pour obtenir des graphismes fluides. Lorsque l'option est désactivée, l'option des PHARES n'est pas disponible.

ANGLE DE VUE : choisissez un angle de vue SERRE pour concentrer la vue sur votre voiture ou LARGE pour avoir davantage de paysage à l'écran.

PHARES : les phares MODE 2 illuminent la zone qui se trouve devant la voiture. Les phares MODE 1 permettent d'avoir les pleins phares sur la route et d'éclairer votre trajectoire.

TRANSPARENCE : cette option vous permet de régler la luminosité des reflets sur la carrosserie de la voiture. Déplacez le curseur vers la gauche pour réduire la luminosité

Instrumentation

- Pour activer/désactiver l'instrumentation dans son

intégralité (Choix **OUI**/NON), cliquez sur VISIBLE.

Sur le circuit

Pause

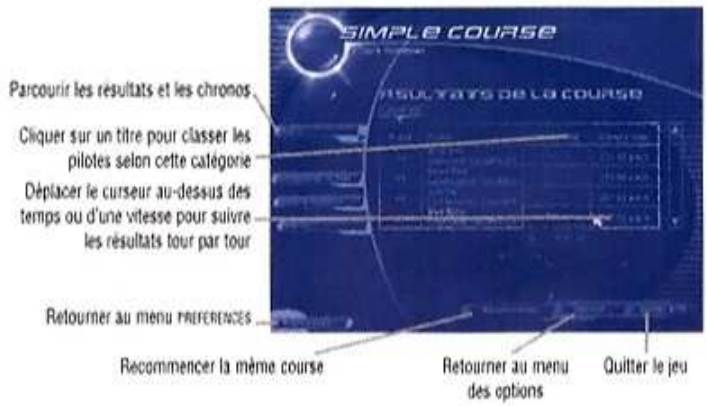
- Pour suspendre la course, appuyez sur la touche **Echap**. Le menu correspondant apparaît.

AUDIO	Régler le volume sonore des différentes options à l'aide des curseurs.
COMMANDES DE JEU	Afficher et/ou reconfigurer les commandes de pilotage.
CAMERAS	Assigner les angles de caméra.
GRAPHISMES	Régler les options graphiques.
INSTRUMENTATION	Personnaliser les instruments à l'écran. Pour personnaliser l'aspect de votre Instrumentation, sélectionnez ORGANISATION. Vous pouvez ensuite cliquer-tirer pour déplacer n'importe quel instrument de bord à n'importe quel endroit du terrain.
CONTINUER	Retourner dans la course.
RECOMMENCER	Recommencer la course depuis le début et reprendre la course actuelle.
ABANDONNER	Abandonner la course que vous êtes en train de disputer. Vous pouvez aussi retourner au menu PREFERENCES, à l'écran CLASSEMENT ou retourner sous Windows®.

Lorsque que la course est interrompue, vous pouvez utiliser les touches de fonction pour avoir une vue globale de l'environnement de la partie.

- Pour cacher le menu Pause, appuyez sur la touche F1
- Pour effectuer un panoramique vers la gauche/Droite, appuyez sur et maintenez enfoncées les touches **F2/F4**.
- Pour arrêter/reprendre le panoramique de la caméra automatique appuyez sur la touche **F3**.

Résultats de la course



Lorsque la course est terminée, l'écran des résultats apparaît.

- Pour sauvegarder un film de la course, cliquez sur ENREGISTRER LE FILM, saisissez un nom pour l'identifier (le mot par défaut étant le nom du pilote, et appuyez sur la touche **ENTREE**.

- Pour sauvegarder une course fantôme, cliquez sur VOITURE FANTOME, (le mot par défaut étant le nom du pilote) et appuyez sur la touche **ENTREE**.

  Astuce *EA* : les fichiers des films et des courses fantômes sont sauvegardés sur votre disque dur (le chemin par défaut est : **Fichiers Programmes>\Electronic Arts\Need for Speed III\FeData\Save**) qui possèdent les extensions .RPY pour les films de la course, .GST pour les courses fantômes. Vous pouvez envoyer ces fichiers à vos amis qui possèdent eux aussi *NFS3*. Il vous suffit de les joindre à un E-mail. S'ils les placent dans leur répertoire de sauvegarde, ils peuvent regarder vos films et disputer des courses fantômes contre vous.

- La voiture fantôme représente votre performance au cours de la course qui vient de se terminer. Lorsque vous chargez une course fantôme, vous disputez la même course contre une voiture invisible reflétant votre trajectoire. Ainsi, vous pouvez courir contre vous-même.

Remarque : vous ne pouvez pas entrer en collision avec une voiture fantôme.

- Pour afficher un film de la course, cliquez sur REVOIR.

Les modes de jeu

Simple course

Choisissez simple course à partir du menu modes de jeu puis configurez votre partie dans le menu preferences et cliquez sur depart.

Poursuite

Tout a un prix ! Les frissons que procure la mise en liberté de moteurs à 12 cylindres et de 500 chevaux vous coûteront cher si vous croisez un de ces flics résolus à faire appliquer le code de la route à la lettre.

Remarque : certains modèles ne sont pas disponibles dans ce mode.

Chasser...

Apprenez à tous les contrevenants à respecter votre insigne.

Lorsque vous repérez un chauffard :

- Appuyez sur la lettre **H** pour activer votre sirène et vos phares. Le contrevenant sera poursuivi et arrêté.
- Utilisez la puissance de votre véhicule pour renverser votre adversaire ou bien dépassez-le et appuyez sur la touche **S** pour placer une herse.
- Si vous atteignez le quota de contraventions sur tous les circuits, y compris sur le circuit bonus (Empire City), vous remporterez un super bolide de poursuite en bonus.

...ou être pris en chasse

Les flics entameront des poursuites dès que vous ou votre adversaire violerez la loi. Franchissez le premier la ligne d'arrivée et vous rentrerez tranquillement à la maison.

Lorsque les flics poursuivent une voiture :

- Si vous commettez une infraction (excès de vitesse, conduite dangereuse, conduite à contresens) et que vous vous faites arrêter, du temps est décompté du chrono pendant que les forces de l'ordre rédigent l'amende ou vous donnent un avertissement.
- Si vous dépassez le nombre d'arrestations autorisé pour chaque course (qui dépend du nombre de tours), les flics vous arrêteront. Si la situation se produit, la partie est terminée.
- Si vous battez les flics sur tous les circuits, y compris le circuit bonus, Empire City, vous obtenez un super bolide de poursuite en bonus.

Configuration du mode Poursuite

Choisissez POURSUITE dans l'écran MODES DE JEU puis configurez votre partie dans le menu PREFERENCES et cliquez SUR DEPART.

- Pour représenter la loi, vous devez choisir un véhicule de poursuite à partir du menu VOITURE.

Remarque : l'option de la grille complète (TOUS) n'est pas disponible dans le menu ADVERSAIRES.

Poursuite en mode multijoueur

Dans une poursuite en mode multijoueur, vous pouvez essayer d'arrêter vos amis, de faire équipe avec eux pour neutraliser les chauffards ou de disputer une course normale tout en essayant d'échapper aux forces de l'ordre.

Challenge

Cette compétition consiste en une série de courses de deux tours. Les pilotes engagés commencent à huit et, au terme de chaque course, le pilote arrivé en dernière position est éliminé. Seuls deux pilotes restent en course. Ils s'affrontent alors en duel sur le circuit.

- Vous avez le choix entre deux niveaux de pilotage : DEBUTANT et EXPERT. Les Challenges en niveau EXPERT comportent des caractéristiques appliquées de manière aléatoire sur le circuit.

Configuration du Challenge

Choisissez CHALLENGE dans l'écran MODES DE JEU puis configurez votre partie dans le menu PREFERENCES et cliquez SUR DEPART.

Remarque : toutes les options du menu CIRCUIT sont prédéfinies dans le mode Challenge.

Remarque : le menu ADVERSAIRES n'est pas disponible puisque les entrées restantes du Challenge sont générées par l'ordinateur et classées selon le groupe de voitures que vous avez choisi pour la course.

Après une course

L'écran RESULTATS DE LA COURSE apparaît à l'issue de chaque course. Les restrictions induites par le mode Challenge sont les suivantes :

- L'option RECOMMENCER n'est pas disponible.
- L'option CONTINUER LA COURSE vous permet d'accéder à la prochaine course du mode Challenge.

Challenge en mode multijoueur

Le Challenge continue tant qu'il reste un participant humain dans la compétition. Les joueurs éliminés du Challenge peuvent rester en course en conduisant des camions de l'armée. Ils pourront interagir avec les autres pilotes mais ne sont plus dans la compétition.

Trophée GT

Le Trophée GT consiste en une série de courses de quatre tours aux quatre coins du globe. Les pilotes sont récompensés par des points en fonction de leur position à la fin de la course. Le pilote qui a le plus de points au terme des huit courses remporte le Trophée GT.

- Vous avez le choix entre deux niveaux de pilotage : DEBUTANT et EXPERT. Le niveau EXPERT comporte des caractéristiques appliquées de manière aléatoire sur le circuit.

- Lorsque vous remportez le Trophée GT en niveau DEBUTANT, le Trophée donne accès à la Jaguar XJR-15. Si vous gagnez en niveau EXPERT le Trophée GT, vous recevez la Mercedes CLK-GTR.

Configuration du Trophée GT

Choisissez TROPHEE GT dans l'écran MODES DE JEU puis configurez votre partie dans le menu PREFERENCES et cliquez SUR DEPART.

Remarque : vous n'avez pas la possibilité de choisir le circuit ou le nombre de tours car les Trophées GT se déroulent sur des circuits préétablis et leur nombre de tours est toujours fixé à quatre. La rubrique ADVERSAIRES n'est pas disponible puisque les entrées restantes du Trophée GT sont générées par l'ordinateur et sont basées sur le groupe de voitures qui disputent la course.

Après une course

Les restrictions induites par le mode Trophée GT sont les suivantes :

- L'option RECOMMENCER n'est pas disponible.
- L'option CONTINUER LA COURSE vous permet d'accéder à la prochaine course du Trophée GT.

Trophée GT en mode multijoueur

Les Trophées GT en mode multijoueur se compose de huit courses de deux tours.

chargement et suppression des fichiers sauvegardes

Accédez au menu charger pour charger des fichiers sauvegardés. Dans ce menu, vous pouvez reprendre les

Challenges et les Trophées GT en cours, voir les films de la course et disputer des courses contre vos performances précédentes.

- Pour accéder au menu CHARGER, cliquez sur CHARGER à partir du menu SAUVEGARDE à partir soit du menu des OPTIONS soit du menu des MODES DE JEU.

Pour charger ou supprimer un fichier :

1. Cliquez sur le type de fichiers que vous souhaitez charger/supprimer : CHALLENGES, TROPHEES GT, FILMS DE COURSE ou COURSES FANTOMES. La liste des fichiers sauvegardés apparaît.
2. Cliquez sur le fichier que vous voulez charger/supprimer, puis cliquez sur CHARGER ou SUPPRIMER. Si vous sélectionnez CHARGER, vous vous vous retrouvez sur la ligne de départ de la course suivante, si vous sélectionnez SUPPRIMER, le fichier est détruit.

© 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts et le logo d'Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Ferrari, Ferrari 355 F1, Ferrari 550 Maranello, tous les logos associés ainsi que les signalétiques exclusives Ferrari 355 F1 et Ferrari 550 Maranello sont des marques commerciales de Ferrari S.p.A. La marque 'Jaguar' et le félin bondissant et XK8 et XJR-15 sont des marques commerciales de JAGUAR CARS LTD, ENGLAND utilisées sous licence. Chevrolet™ Corvette™, la signalétique et les caractéristiques stylistiques du modèle sont des marques commerciales de General Motors utilisées sous licence par Electronic Arts Inc. 'Mercedes', 'Mercedes Benz', 'CLK' et 'SL' sont des marques commerciales de Daimler-Benz AG. Automobili Lamborghini, Diablo SV, Countach 25th et tous les logos associés sont des marques commerciales d'Automobili Lamborghini S.p.A. Aston Martin DB7 et sont utilisées sous licence par Aston Martin Lagonda Limited. Scighera, ITALDESIGN et les logos associés sont des marques commerciales d'ITALDESIGN S.p.A. Certaines images de Scighera © 1998 ITALDESIGN S.p.A. Tous droits réservés. 3Dfx © 1998 3Dfx Interactive, Inc. Le logo 3Dfx Interactive est une marque commerciale de 3Dfx Interactive, Inc. Tous droits réservés. Windows est une marque commerciale ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Dolby et le symbole du double-D sont des marques commerciales de Dolby Laboratories.
Logiciel et documentation © 1998 Electronic Arts. Tous droits réservés.

EAF08801476M